

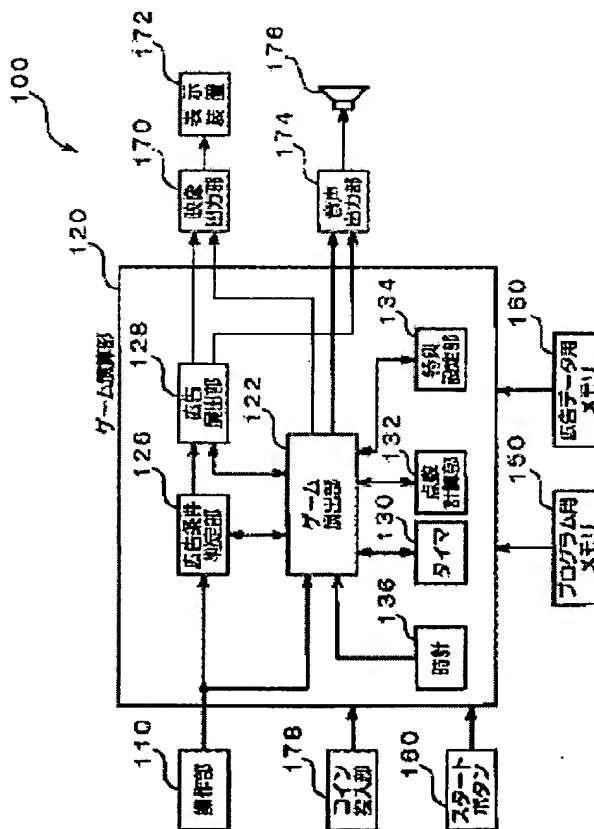
GAME DEVICE, ADVERTISEMENT INFORMING METHOD, AND INFORMATION STORAGE MEDIUM

Patent number: JP2001149654
Publication date: 2001-06-05
Inventor: NAGASHIMA HIROTAKE; NONODA MITSUAKI; NAKADATE MASARU
Applicant: NAMCO LTD
Classification:
 - International: **A63F13/10; A63F13/10; (IPC1-7): A63F13/10**
 - european:
Application number: JP19990338847 19991130
Priority number(s): JP19990338847 19991130

Report a data error here

Abstract of JP2001149654

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game device capable of achieving sufficient advertisement effect by advertisement, an advertisement informing method, and an information storage medium. **SOLUTION:** An advertisement condition judging part 126 judges whether the contents of player's operation performed during progress of a game satisfy predetermined advertisement conditions or not and gives the instruction that predetermined advertisement is informed to an advertisement direction part 128 when the predetermined advertisement conditions are satisfied. When this instruction is given, the advertisement direction part 128 generates picture image data and sound data for informing the predetermined advertisement using advertisement data stored in a memory 160 for advertisement data. An advertisement picture image based on the generated picture image data is displayed on a screen of a display device 172 or advertisement sound based on the generated sound data is outputted from a speaker 176.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

BEST AVAILABLE COPY

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-149654

(P2001-149654A)

(43)公開日 平成13年6月5日(2001.6.5)

(51)Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/10

2 C 0 0 1

13/00

13/00

A

E

審査請求 未請求 請求項の数14 O L (全 19 頁)

(21)出願番号

特願平11-338847

(22)出願日

平成11年11月30日(1999. 11. 30)

(71)出願人

000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72)発明者

永島 洋武

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(72)発明者

野々田 光昭

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74)代理人

100103171

弁理士 雨貝 正彦

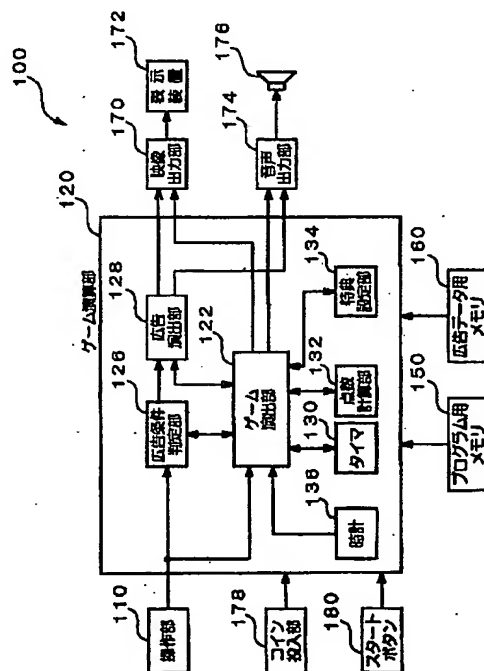
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム装置、広告通知方法および情報記憶媒体

(57)【要約】

【課題】 広告による十分な宣伝効果を上げることができるゲーム装置、広告通知方法および情報記憶媒体を提供すること。

【解決手段】 広告条件判定部126は、ゲーム進行中に行われたプレーヤの操作内容が所定の広告条件を満たしているか否かを判定し、所定の広告条件を満たす場合には、広告演出部128に対して所定の広告通知を行うよう指示する。広告演出部128は、この指示がなされると、広告データ用メモリ160に格納された広告データを用いて所定の広告通知を行うための画像データや音声データを生成する。生成された画像データに基づいた広告画像が表示装置172の画面上に表示され、あるいは生成された音声データに基づいた広告音声スピーカ176から出力される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレーヤによる操作指示を受け付ける操作手段と、
前記操作指示に対応したゲームの演出を行うゲーム演出手段と、
前記ゲーム演出手段によって前記ゲームを進行中に、前記プレーヤによって行われた前記操作指示が所定の広告条件を満たしているか否かを判定する広告条件判定手段と、
前記広告条件判定手段によって前記広告条件を満たしていると判定されたときに、所定の広告通知を行う広告通知手段と、
前記広告通知手段によって前記広告通知が行われることを条件に、前記ゲームの進行上前記プレーヤに有利な特典を前記プレーヤに与える特典設定手段と、
を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 請求項1において、
前記広告通知手段によって行われる前記広告通知には、広告画像の表示が含まれており、
前記広告画像を画面の全体に表示する表示手段をさらに含んでいることを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 請求項1または2において、
前記ゲーム演出手段は、前記広告通知手段によって前記広告通知が行われる間、前記ゲームの進行を停止させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】 請求項1において、
前記広告通知手段によって行われる前記広告通知には、広告画像の表示が含まれており、
前記広告画像を画面の一部に表示する表示手段をさらに含んでいることを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】 請求項4において、
前記特典設定手段は、前記表示手段の画面に表示された前記広告画像の面積に応じて、前記特典の前記プレーヤに有利な程度を可変に設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項6】 請求項1～5のいずれかにおいて、
前記特典設定手段は、前記広告通知手段によって行われる前記広告通知の継続時間に応じて、前記特典の前記プレーヤに有利な程度を可変に設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項7】 請求項1～6のいずれかにおいて、
前記特典設定手段によって与えられる前記特典は、前記プレーヤに対応する得点に対する特別点の加算であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項8】 請求項1～6のいずれかにおいて、
前記特典設定手段によって与えられる前記特典は、前記プレーヤに対して与えられる所要時間の延長であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項9】 請求項1～6のいずれかにおいて、
前記特典設定手段によって与えられる前記特典は、前記

プレーヤに対応して設定された特性値の向上であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項10】 請求項1～9のいずれかにおいて、
前記広告通知手段は、前記広告通知の内容として数種類の通知パターンを有しており、前記広告条件と前記操作指示の内容が同じ場合であっても、数種類の前記通知パターンのいずれかを所定の順番で用いて前記広告通知を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項11】 請求項1～9のいずれかにおいて、
日時を測定する時計を有しており、
前記時計によって測定された前記日時に応じて、前記広告通知手段によって行われる前記広告通知の内容を更新することを特徴とするゲーム装置。

【請求項12】 請求項1～11のいずれかにおいて、
広告通知の内容を特定する広告データが所定の回線を経由して送られてきたときに、これを受信する通信手段をさらに備えており、
前記広告通知手段は、前記通信手段によって受信した前記広告データに基づいて、前記広告通知の内容を設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項13】 ゲームの進行中にプレーヤによる操作指示を受け付ける第1のステップと、
前記操作指示が所定の広告条件を満たしているときに所定の広告通知を行う第2のステップと、
前記広告通知が行われることを条件に、前記ゲームの進行上前記プレーヤに有利な特典を与える第3のステップと、
を有することを特徴とする広告通知方法。

【請求項14】 ゲームの進行中にプレーヤによって行われた操作指示が所定の広告条件を満たしているときに所定の広告通知を行うとともに、この広告通知が行われることを条件に、前記ゲームの進行上前記プレーヤに有利な特典を与える処理を行うプログラムを含む情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム画面上に広告画像を表示したり、スピーカから広告音声を出力するゲーム装置、広告通知方法および情報記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】従来から、画面上に広告画像を表示したり、スピーカから広告音声出力するゲーム装置が知られている。このようなゲーム装置を用いて行われる具体的な広告の方法としては、1)ゲーム開始前や終了後に強制的に所定の広告画像を表示したり、広告音声出力する、2)プレーヤが何らかの操作をしたときに所定の広告画像を表示したり、広告音声出力する、3)ゲーム画像に含まれる背景の一部として広告画像を表示したり、ゲームの効果音等と一緒に広告音声出力するなど

がある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところで、上述した従来のゲーム装置を用いた各種の広告手法においては、いずれも広告画像の表示等がゲームの進行に関係のないものであるため、ゲームの内容を楽しもうとするプレーヤにとっては邪魔なものであり、十分な宣伝効果が得られないという問題があった。

【0004】例えば、ゲーム開始前や終了後に強制的に所定の広告画像を表示したり、広告音声を出力する場合には、早くゲームを開始したいプレーヤにとっては不愉快なものであって、決して歓迎されないため、宣伝効果が薄くなる。また、プレーヤが何らかの操作をしたときに所定の広告画像を表示したり、広告音声を出力する場合には、広告画像の表示等を行う積極的な理由がないため、ゲームの進行の障害となるだけであり、プレーヤの意志で広告画像の表示等の動作が拒否されることが多い。さらに、ゲーム画像に含まれる背景の一部として広告画像を表示したり、ゲームの効果音等と一緒に広告音声を出力する場合には、広告画像の表示等は本来のゲーム内容に付随したものであり、プレーヤがゲームの進行に夢中になっているときに広告の内容に注目することを期待することはできない。

【0005】本発明は、このような点に鑑みて創作されたものであり、その目的は、広告による十分な宣伝効果を上げることができるゲーム装置、広告通知方法および情報記憶媒体を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】上述した課題を解決するために、本発明のゲーム装置では、ゲーム演出手段によってゲームを進行中に、プレーヤによって行われた操作指示が所定の広告条件を満たしているか否かを広告条件判定手段によって判定し、満たしていると判定されたときに広告通知手段によって所定の広告通知を行い、この広告通知が行われることを条件に、特典設定手段によってゲームの進行上プレーヤに有利な特典がプレーヤに対して与えられる。広告通知が行われることを条件に有利な特典がプレーヤに与えられるため、プレーヤの自由意志によって広告通知が指示されることになる。しかも、ゲームの進行の途中で広告通知が行われるため、プレーヤがその内容を注目することになり、広告通知によって十分な宣伝効果を上げることができる。

【0007】また、上述した広告通知に広告画像の表示を含ませておいて、表示手段の画面の全体にこの広告画像を表示することが望ましい。ゲームの進行途中に、画面全体に広告画像を表示することにより、ゲームを行いたいプレーヤに確実に広告画像を見せることができるため、さらに宣伝効果を高めることができる。

【0008】また、広告通知手段によって広告通知が行われる間は、ゲーム演出手段によるゲームの進行を停止

させることが望ましい。広告通知の内容をプレーヤにじっくり見させることができるため、プレーヤにとっては広告通知の内容を把握することが容易となる。また、ゲームの進行を停止させることにより、敵キャラクタからの攻撃の間隔が短いゲーム等においては、プレーヤに一時的に休憩を与えることができる。

【0009】また、上述した広告通知に広告画像の表示を含ませておいて、表示手段の画面の一部にこの広告画像を表示することが望ましい。画面の一部を用いて広告通知が行われるため、画面の残りの部分にそれまで進行中であったゲーム画像を表示させることができる。したがって、広告通知が行われている間であってもゲームの進行状況を確認することができ、広告通知終了後のゲームの進行を円滑に進めることができる。

【0010】また、上述した特典設定手段によって、表示手段の画面に表示された広告画像の面積に応じて、特典のプレーヤに有利な程度を可変に設定することが望ましい。画面に表示される広告画像の面積が大きいほど、宣伝効果も高まると考えられるため、より有利な特典を得ようとするプレーヤによって、大きな面積を占める広告画像の表示が指示されれば、さらに宣伝効果を高めることができる。

【0011】また、上述した特典設定手段によって、広告通知の継続時間に応じて、特典のプレーヤに有利な程度を可変に設定することが望ましい。広告画像の面積と同様に、継続時間（通知時間）が長ければ長いほど、宣伝効果も高まると考えられるため、より有利な特典を得ようとするプレーヤによって、長い継続時間の広告通知が指示されれば、さらに宣伝効果を高めることができる。

【0012】また、特典設定手段によって与えられる特典は、プレーヤに対応する得点に対する特別点の加算や、プレーヤに対して与えられる所要時間の延長、あるいは、プレーヤに対応して設定された特性値の向上であることが望ましい。これらは、いずれもプレーヤがゲーム展開を有利にしようとする必要なものばかりであるため、これらを特典とすることにより、プレーヤに積極的に広告通知を指定する操作指示を行わせることができ、広告通知の機会を増やすことが可能になる。

【0013】また、上述した広告通知手段に、広告通知の内容として数種類の通知パターンを備えておいて、広告条件と操作指示の内容が同じ場合であっても、数種類の通知パターンのいずれかを所定の順番で用いて広告通知を行うことが望ましい。また、日時を測定する時計を備えておいて、広告通知手段によって行われる広告通知の内容を、日時に応じて更新することが望ましい。広告通知の内容を変化させることにより、飽きのこない、印象に残る広告通知を行うことができる。

【0014】また、広告通知の内容を特定する広告データが所定の回線を経由して送られてきたときに、これを

受信する通信手段を備えておいて、この通信手段によって受信した広告データに基づいて広告通知の内容を設定することが望ましい。ゲーム装置に送信する広告データの内容を更新することで、各ゲーム装置で行われる広告通知の内容を、定期的あるいは任意のタイミングで更新することができるため、いつも新しい内容の広告通知を行うことができ、十分な宣伝効果を得ることができる。

【0015】また、本発明の広告通知方法では、ゲームの進行中にプレーヤによる操作指示を受け付け、この操作指示が所定の広告条件を満たしているときに所定の広告通知を行い、この広告通知が行われることを条件に、ゲームの進行上プレーヤに有利な特典を与えている。この特典が欲しいプレーヤによって積極的に広告通知に対応した操作指示がなされるため、広告通知が積極的かつ頻繁に行われることになり、十分な宣伝効果を得ることができる。

【0016】また、本発明の情報記憶媒体は、ゲームの進行中にプレーヤによって行われた操作指示が所定の広告条件を満たしているときに所定の広告通知を行うとともに、この広告通知が行われることを条件に、ゲームの進行上プレーヤに有利な特典を与える処理を行うプログラムを含んでいる。このプログラムを実行することにより、特典の代償としての広告通知の実施を積極的にプレーヤに指示させることができ、広告通知の内容にプレーヤを注目させることができるため、十分な宣伝効果を得ることができる。

【0017】

【発明の実施の形態】以下、本発明を適用した一実施形態のゲーム装置について、図面を参照しながら詳細に説明する。

【0018】（第1の実施形態）図1は、第1の実施形態のゲーム装置の構成を示す図である。図1に示すゲーム装置100は、主に業務用ゲーム装置を想定したものであり、操作部110、ゲーム演算部120、プログラム用メモリ150、広告データ用メモリ160、映像出力部170、表示装置172、音声出力部174、スピーカ176、コイン投入部178、スタートボタン180を含んで構成されている。

【0019】操作部110は、例えば、ジョイスティックや押しボタンスイッチ等を備えており、プレーヤの操作指示に対応した信号をゲーム演算部120に出力する。ゲーム演算部120は、ゲーム装置100全体の制御を行っており、プレーヤによってコイン投入部178にコインが投入され、さらにスタートボタン180が押下されると、プログラム用メモリ150から読み出したゲームプログラムを実行することにより所定のゲーム演算処理を開始し、ゲーム進行に応じたゲーム画像およびゲーム音声を生成する。

【0020】このゲーム演算部120は、ゲーム演出部122、広告条件判定部126、広告演出部128、タ

イマ130、点数計算部132、特典設定部134、時計136を含んで構成されている。

【0021】ゲーム演出部122は、プレーヤからの操作指示に対応して、ゲーム画像やゲーム音声の生成や点数計算等を行うことによりゲームの演出を行う。具体的には、例えば、ゲームの内容がクイズゲームの場合には、ゲーム演出部122は、プレーヤに対して各種のクイズを出題し、プレーヤの解答の正誤に応じて点数の加算処理を行う等のゲーム演出を行う。

【0022】広告条件判定部126は、ゲーム進行中に行われたプレーヤの操作内容が所定の広告条件を満たしているか否かを判定し、所定の広告条件を満たす場合には、広告演出部128に対して所定の広告通知を行うよう指示する。具体的には、広告条件はゲーム内容に応じて適宜設定されるものであり、クイズゲームの場合には、例えば、「出題クイズに対する解答が所定回数だけ連続して正解すること」が広告条件として設定される。

【0023】広告演出部128は、広告条件判定部126から広告通知を行うよう指示がなされた場合に、広告データ用メモリ160に格納された広告データを用いて所定の広告通知を行うための画像データや音声データを生成する。生成された画像データに基づいた広告画像が表示装置172の画面上に表示され、あるいは生成された音声データに基づいた広告音声がスピーカ176から出力されることにより、プレーヤに対する広告通知が行われる。

【0024】タイマ130は、ゲーム演出部122が所定のゲーム演出を行う際に必要な時間計測動作を行う。具体的には、例えば、クイズゲームの場合であれば、タイマ130は、クイズが出題された後にプレーヤが解答を行う際の制限時間等を計測する。また、タイマ130は、広告条件判定部126から所定の指示が与えられた場合には、広告通知に対する特典としてゲーム進行上の各種の制限時間等を長く設定する処理を行う。

【0025】点数計算部132は、ゲーム進行中に行われたプレーヤの操作内容に対応して、プレーヤに与える点数を計算し、加算処理を行う。また、点数計算部132は、広告条件判定部126から所定の指示が与えられた場合には、広告通知に対する特典として所定のボーナス点を考慮した加算処理を行う。

【0026】特典設定部134は、広告条件判定部126から与えられる指示に従い、広告通知に対する特典として、上述した制限時間を延長する等の時間的なものやボーナス点を与える等の点数的なもの以外の特典を設定する際の処理を行う。具体的には、例えば、クイズゲームにおいて解答を容易にするためのヒントを広告通知に対する特典として与える場合や、ロールプレイングゲーム等においてゲーム進行を有利にするための各種アイテムを広告通知に対する特典として与える場合等が考えられる。時計136は、現在時刻を日付（年、月、日）を

含めて出力する。

【0027】プログラム用メモリ150は、ゲーム演算部120によって実行されるゲームプログラムや、所定のゲーム画像やゲーム音声を生成するための画像データや音声データ等を格納する情報記憶媒体である。このプログラム用メモリ150は、例えば、ROMやハードディスク等により実現される。

【0028】広告データ用メモリ160は、ゲーム進行中に上述した所定の広告条件が成立した場合に、プレーヤに対して画像や音声による広告通知を行うために必要な画像データや音声データ（以後、これを「広告データ」と称する）を格納している。

【0029】映像出力部170は、VRAMを含んで構成されており、ゲーム演算部120によって生成されてVRAMに格納された画像データを走査順に読み出してアナログの映像信号（例えば、NTSC信号）に変換し、この映像信号を表示装置172に向けて出力する。表示装置172は、映像出力部170から入力される映像信号に基づいて画像表示を行う。また、音声出力部174は、ゲーム演算部120から出力される各種の音声データをアナログの音声信号に変換して、スピーカ176に出力する。スピーカ176は、音声出力部174から入力される音声信号に基づいて音声出力を行う。

【0030】上述した操作部110が操作手段に、ゲーム演出部122がゲーム演出手段に、広告条件判定部126が広告条件判定手段に、広告演出部128、広告データ用メモリ160が広告通知手段に、タイマ130、点数計算部132、特典設定部134が特典設定手段にそれぞれ対応している。また、映像出力部170、表示装置172が表示手段に対応している。

【0031】本実施形態のゲーム装置100は上述したような構成を有しており、次にその動作を説明する。ゲーム装置100において行われるゲームの内容に関しては種々のバリエーションが考えられるが、いくつかのゲームを取り上げて、各ゲームにおける動作を説明する。

【0032】（1）クイズゲームの場合

図2は、クイズゲームを行う場合のゲーム装置100の動作手順について説明する流れ図である。なお、「所定の問題数を連続して正解すること」が広告条件として設定されており、この広告条件を満たした場合に所定の広告通知が行われるものとする。また、広告通知が行われた際には、通常の点数に加え、広告通知に対する特典として所定のボーナス点がプレーヤに対して与えられるものとする。

【0033】ゲーム演算部120は、プレーヤによってコイン投入部178にコインが投入されたか否かを判定する（ステップ100）。コインが投入された場合には、次に、ゲーム演算部120は、プレーヤによってスタートボタン180が押下されたか否かを判定する（ステップ101）。スタートボタン180が押下された場

合には、ゲーム演算部120は、プログラム用メモリ150に格納されているゲームプログラムを実行して、クイズゲームを進行するためのゲーム演算を開始する（ステップ102）。

【0034】ゲームが開始されると、ゲーム演出部122は、所定のゲーム画像およびゲーム音声を生成して出力することにより、プレーヤに対してクイズを出題する（ステップ103）。具体的には、クイズ内容（例えば、「1メートルは何センチメートル？」等）と複数の解答候補（例えば、「a:1、b:10、c:100、d:1000」等）が画像および音声によりプレーヤに対して示される。

【0035】次にゲーム演出部122は、プレーヤがクイズに対する解答を行ったか否かを判定する（ステップ104）。具体的には、ゲーム演出部122は、プレーヤが操作部110を操作することにより上述した複数の解答候補の中から1つの解答を選択したか否かを調べることにより、解答を行ったか否かを判定している。プレーヤがクイズに対する解答を行っていない場合には、ステップ104において否定判断がなされ、ゲーム演出部122は、タイマ130から出力される信号を調べることにより、解答を行う際の制限時間を超えたか否か（タイムオーバーしたか否か）を判定する（ステップ105）。タイムオーバーしていない場合には、ゲーム演出部122は、ステップ104に戻り、プレーヤが解答を行ったか否かの判定以降の処理を繰り返す。

【0036】また、プレーヤがクイズに対する解答を行った場合には、上述したステップ104において肯定判断がなされ、次にゲーム演出部122は、プレーヤにより選択された解答が正解であるか否かを判定する（ステップ106）。プレーヤにより選択された解答が正解であった場合に、広告条件判定部126は、所定の広告条件を満たしているか否かを判定する（ステップ107）。具体的には、広告条件判定部126は、上述したように所定の問題数を連続して正解したか否かを判定する。所定の広告条件を満たしていない場合には、ステップ107において否定判断がなされ、広告条件判定部126は、広告条件を満たしていない旨をゲーム演出部122を介して点数計算部132に対して通知する。通知を受けた点数計算部132は、クイズに正解したことに対する点数を加算する処理（通常の加点処理）を行う（ステップ108）。

【0037】また、所定の広告条件を満たしていた場合には、上述したステップ107において肯定判断がなされ、広告条件判定部126は、広告条件を満たしている旨をゲーム演出部122を介して点数計算部132に対して通知するとともに、広告演出部128に対して所定の広告通知を行うよう指示する。指示を受けた広告演出部128は、広告データ用メモリ160に格納された広告データを読み出し、この広告データに基づいて所定の

広告画像および広告音声を生成する。生成された広告画像が表示装置172の画面上に表示され、広告音声スピーカ176から出力されることにより、プレーヤに対して広告通知が行われる(ステップ109)。この広告通知は、あらかじめ設定された所定時間(例えば、10秒間)を経過すると終了し、もとのゲーム進行に復帰するようになっている。また、点数計算部132は、クイズに正解したことに対する点数の他に、広告通知が行われたことに対する特典としてのボーナス点を考慮して点数を加算する処理を行う(ステップ110)。

【0038】図3は、クイズゲームにおける広告通知の一例を示す図である。上述したように、所定の広告条件(図3に示す例では、5問の問題を連続正解すること)を満たすことにより、広告演出部128によって図3に示すような広告画像が生成され、表示装置172の画面上に表示される。図3において、画面中央付近に表示されている「提供は、(株)〇×△ですよ」という文字が広告画像に対応しており、広告通知に対する特典として、(株)〇×△からプレーヤに対してボーナス点(10000点)が与えられたことがわかるようになっている。また、図3に示した画像とともに、広告音声として、「5問連続正解。ボーナス10000点じゃ 提供は、(株)〇×△ですよ」等の音声が出力される。このように、広告画像が表示されて広告音声出力されることにより、上述したステップ109における広告通知が行われる。

【0039】また、タイムオーバーした場合(ステップ105において肯定判断がなされた場合)や、解答が不正解であった場合(ステップ106において否定判断がなされた場合)や、通常の加算処理が行われた場合(ステップ108に示した処理がなされた場合)や、ボーナス点を考慮した加算処理が行われた場合(ステップ110に示した処理がなされた場合)に、ゲーム演出部122は、出題したクイズが最終の問題であるか否かを判定する(ステップ111)。最終問題でない場合には、ステップ111において否定判断がなされ、ゲーム演出部122は、ステップ103に戻り、次のクイズを出題してその後の処理を繰り返す。また、出題したクイズが最終出題であった場合には、ゲーム演出部122は、ゲーム演算を終了する。

【0040】このように、クイズゲームにおいて、所定の問題数を連続正解する等の広告条件を設定しておき、この広告条件を満たした場合に広告通知を行い、広告通知に対する特典としてボーナス点を与えるようにしているので、ゲーム進行中に広告通知を行った場合にもプレーヤに対して良い印象を与えることができる。したがって、広告通知による宣伝効果を高めることができる。

【0041】なお、上述した例では、所定の問題数を連続正解することにより広告通知が行われていたが、広告条件は、これに限定されるものではなく、例えば、出題

の中で定期的あるいはランダムに特別問題を出題し、これに正解した場合に広告通知が行われるようにしてもよい。また、上述した例では、広告通知に対する特典として、ボーナス点が与えられていたが、特典内容はこれに限定されるものではなく、例えば、不正解が許容される回数が増加するといった特典やクイズに正解するために有利となるヒントが与えられるといった特典、あるいは解答する際の制限時間が長くなるといった特典等、種々の特典が考えられる。不正解が許容される回数の増加やヒントが与えられるといった特典については上述した特典設定部134により設定すればよく、また、解答時の制限時間が長くなるといった特典については、タイマ132によって制限時間の設定を変更すればよい。

【0042】(2)射撃ゲームの場合

図4は、射撃ゲームを行う場合のゲーム装置100の動作手順について説明する流れ図である。なお、本実施形態の射撃ゲームでは、敵キャラクタに混じって出現する所定の広告ターゲットを撃破することにより広告通知が行われ、広告通知に対する所定の特典が与えられることが、あらかじめプレーヤに対して提示されているものとする。すなわち、本実施形態の射撃ゲームでは、「所定の広告ターゲットを撃破すること」が広告条件に対応しており、この広告条件が満たされた場合に所定の広告通知が行われる。また、広告通知に対する特典として、ゲーム空間内において仮想的にプレーヤが搭乗する戦闘機(以下、「自機」と称する)の数が1機増えるものとする。

【0043】ゲーム演算部120は、プレーヤによってコイン投入部178にコインが投入されたか否かを判定する(ステップ200)。コインが投入された場合には、次に、ゲーム演算部120は、プレーヤによってスタートボタン180が押下されたか否かを判定する(ステップ201)。スタートボタン180が押下された場合には、ゲーム演算部120は、プログラム用メモリ150に格納されているゲームプログラムを実行して、射撃ゲームを進行するためのゲーム演算を開始する(ステップ202)。

【0044】ゲームが開始されると、ゲーム演出部122は、敵キャラクタや背景等を表すゲーム画像や広告ターゲットを表すゲーム画像を生成して出力する(ステップ203)。なお、上述した広告ターゲットの画面上での表示位置や広告ターゲットを表示するか否かについては、ゲーム演出部122がその制御を行っており、広告ターゲットは、所定のタイミングで画面上の任意の位置に表示されるものとする。また、これらのゲーム画像の生成および表示動作と並行して、ゲーム演出部122は、ゲーム音声の生成および出力動作も行う。

【0045】図5は、射撃ゲームにおいて表示されるゲーム画像の一例を示す図である。図5に示す例では、自機のcockpitから外界(例えば、宇宙空間)を見て

いる様子が仮想的に表現されている。図5に示すように、複数の敵キャラクタ300が表示されており、通常のゲーム進行では、プレーヤが自機を操作してこれらの敵キャラクタ300を狙ってミサイルを発射し、敵キャラクタ300を撃破することにより点数加算が行われる。また、広告ターゲット310は、上述したように所定のタイミングで画面上の任意の位置に表示されるので、プレーヤは、この広告ターゲット310を狙ってミサイルを発射し、広告ターゲット310を撃破することにより、ゲーム装置100に対して広告通知を行わせることができる。また、図5の右下付近には、自機の残数を示す自機残数キャラクタ320が表示されており、この自機残数キャラクタ320の数（図5では、2つ）を見ることにより、プレーヤは自機の残数を確認することができる。

【0046】次にゲーム演出部122は、プレーヤが操作部110を操作することによりミサイルを発射したか否かを判定する（ステップ204）。プレーヤの操作によりミサイルが発射された場合には、ステップ204において肯定判断がなされ、次にゲーム演出部122は、発射されたミサイルが敵キャラクタ300に命中したか否かを判定する（ステップ205）。ミサイルがいずれかの敵キャラクタ300に命中した場合には、ステップ205において肯定判断がなされ、ゲーム演出部122は、敵キャラクタ300が撃破されたことを表現するゲーム演出を行い、通常の加点処理を行う（ステップ206）。

【0047】また、発射されたミサイルがいずれの敵キャラクタ300にも命中していない場合には、上述したステップ205において否定判断がなされ、次にゲーム演出部122は、このミサイルが広告ターゲット310に命中したか否かを判定する（ステップ207）。ミサイルが広告ターゲット310に命中していた場合には、ゲーム演出部122は、広告ターゲット310が撃破されたことを表現するゲーム演出を行う。

【0048】また、広告条件判定部126は、広告ターゲット310が撃破されたことから広告条件が満たされたと判定し、広告演出部128に対して所定の広告通知を行うよう指示するとともに、特典設定部134に対して、広告通知に対する特典として自機を1機増加させるよう指示する。指示を受けた特典設定部134は、自機を1機増加させる設定を行う（ステップ208）。

【0049】図6は、広告ターゲット310が撃破され、自機が1機増加された様子を表すゲーム画像の一例を示す図である。図6では、広告ターゲット310が撃破された様子を表すゲーム演出が行われており、この広告ターゲットの上部に「LIFE UP!」という文字が表示されることにより、広告通知に対する特典として、自機が1機増加されたことが表現されている。また、図6の右下付近に表示される自機残数キャラクタ3

20が、上述した図5においては2機であったものが、図6では3機に増加している。これらの表示により、プレーヤは、広告通知に対する特典として、自機が1機増加したことを認識することができる。

【0050】また、広告条件判定部126から指示を受けた広告演出部128は、広告データ用メモリ160に格納された広告データを読み出し、この広告データに基づいて所定の広告画像および広告音声を生成する。生成された広告画像が表示装置172の画面上に表示され、広告音声スピーカー176から出力されることにより、プレーヤに対して広告通知が行われる（ステップ209）。上述したように、この広告通知は、あらかじめ設定された所定時間（例えば、10秒間）を経過すると終了し、もとのゲーム進行に復帰するようになっている。

【0051】図7は、上述したステップ209において行われる広告通知の一例を示す図である。上述したように、所定の広告条件（広告ターゲット310を撃破すること）を満たすことにより、広告演出部128によって図7に示すような広告画像が生成され、表示装置172の画面上に表示される。図7においては、表示画像全体が広告画像に対応しており、○×△から新発売されるクイズゲーム（子育てクイズ「オー!!マイエンジェル」）についての広告が表示されている。また、図7に示した広告画像とともに、広告音声として、「新発売!、子育てクイズ”オー!!マイエンジェル”。提供は○×△。○×△は、遊びをクリエイトします」等の音声出力される。このように、広告画像および広告音声出力されることにより、プレーヤに対して広告通知が行われる。

【0052】また、ミサイルが発射されていない場合（ステップ204において否定判断がなされた場合）や、発射されたミサイルが広告ターゲット310に命中していない場合（ステップ207において否定判断がなされた場合）や、通常の加点処理が行われた場合（ステップ206に示した処理がなされた場合）や、所定の広告通知がなされた場合（ステップ209に示した処理がなされた場合）に、ゲーム演出部122は、ゲームオーバーか否かの判定を行う（ステップ210）。具体的には、例えば、敵キャラクタ300からの攻撃を受けて自機が撃破され、自機の残機数がゼロとなった場合や、所定時間内に敵キャラクタ300を全て撃破することができなかった場合等、所定のゲームオーバー条件があらかじめ設定されており、ゲーム演出部122は、このゲームオーバー条件を満たすか否かを調べることによりゲームオーバーの判定を行う。ゲームオーバーでない場合には、ステップ210において否定判断がなされ、ゲーム演出部122は、ステップ203に戻り、ゲーム画像の生成、表示処理以降の動作を繰り返す。また、ゲームオーバー条件を満たす場合には、ステップ210において肯定判断がなされ、ゲーム演出部122は、ゲームオー

バーである旨をプレーヤに通知するためのゲーム演出を行い、ゲーム演算を終了する。

【0053】このように、射撃ゲームにおいて、所定の広告ターゲットを撃破すること等の広告条件を設定しておき、この広告条件を満たした場合に広告通知を行い、広告通知に対する特典として自機を1機増加させているので、プレーヤは、特典を受けるために自ら積極的に広告通知をさせることとなり、ゲーム進行中に広告通知を行った場合にもプレーヤに対して良い印象を与えることができる。したがって、広告通知による宣伝効果を高めることができる。

【0054】なお、上述した例では、広告通知に対する特典として、自機を1機増加したが、特典内容はこれに限定されるものではなく、例えば、ボーナス点が与えられる特典やステージをクリアするまでの制限時間が長くなるという特典、あるいは、自機的能力を向上させるための各種アイテムが与えられる特典など種々の特典が考えられる。ボーナス点が与えられる特典については点数計算部132における点数計算処理を変更すればよく、各種アイテムが与えられる特典については特典設定部134により設定すればよい。また、ステージクリアの制限時間が長くなるといった特典については、タイマ130によって制限時間の設定を変更すればよい。

【0055】(3) 麻雀ゲームの場合

図8は、麻雀ゲームを行う場合のゲーム装置100の動作手順について説明する流れ図である。なお、本実施形態の麻雀ゲームでは、特定の牌（例えば「中」等の字牌）が広告主をイメージする模様が付加された牌（以後、これを「広告牌」と称する）に置き換えられており、この広告牌を用いて所定の“役”をそろえて上がる（和了する）ことにより広告通知が行われ、広告通知に対する所定の特典が与えられることが、あらかじめプレーヤに対して提示されているものとする。すなわち、本実施形態の麻雀ゲームでは、「所定の広告牌を用いて上がること」が広告条件に対応しており、この広告条件が満たされた場合に所定の広告通知が行われる。また、広告通知に対する特典として、ボーナス点が加算されるものとする。

【0056】ゲーム演算部120は、プレーヤによってコイン投入部178にコインが投入されたか否かを判定する（ステップ300）。コインが投入された場合には、次に、ゲーム演算部120は、プレーヤによってスタートボタン180が押下されたか否かを判定する（ステップ301）。スタートボタン180が押下された場合には、ゲーム演算部120は、プログラム用メモリ150に格納されているゲームプログラムを実行して、麻雀ゲームを進行するためのゲーム演算を開始する（ステップ302）。

【0057】ゲームが開始されると、ゲーム演出部122は、プレーヤの操作指示に対応して麻雀ゲームを進行

するための所定のゲーム演出を行う。また、所定のゲーム演出処理と並行して、ゲーム演出部122は、プレーヤが所定の役をそろえて上がったか否かを判定する（ステップ303）。プレーヤが所定の役をそろえて上がった場合には、広告条件判定部126は、プレーヤがそろえた役に広告牌が含まれているか否かを判定する（ステップ304）。広告牌が含まれていない場合には、ステップ304において否定判断がなされ、ゲーム演出部122は、プレーヤがそろえた役の内容に対応して通常の加点処理を行う（ステップ305）。また、プレーヤがそろえた役に広告牌が含まれている場合には、上述したステップ304において肯定判断がなされ、広告条件判定部126は、広告条件が満たされたと判断し、広告通知に対する特典としてのボーナス点を考慮した加点処理を行うように、ゲーム演出部122を介して点数計算部132に指示する。指示を受けた点数計算部132は、ボーナス点を考慮した加点処理を行う（ステップ306）。

【0058】図9は、麻雀ゲームにおいて表示されるゲーム画像の一例を示す図である。図9に示す例では、プレーヤが所定の広告牌350を用いて上がった場合のゲーム画像の一例が示されている。図9に示すように、広告主をイメージする模様が付加された広告牌350が所定の牌に代替して使われているので、プレーヤは、この広告牌350を用いて役をそろえることにより、広告通知を行わせて、所定の特典を得ることができる。また、図9に示したゲーム画像の中央付近には、プレーヤがそろえた役の内容に対応した通常の点数計算結果（図9では、5800点）が表示されている。

【0059】図10は、広告条件を満たすことによるボーナス点がプレーヤに対して与えられている様子を表すゲーム画像の一例を示す図である。図10に示すゲーム画像は、例えば、上述した図9に示したゲーム画像が表示された後に表示される。図10に示すように、プレーヤに与えられるボーナス点の内容がゲーム画像の中央付近に表示されており、この表示を見ることによりプレーヤは、広告通知に対する特典として自分に与えられたボーナス点（図10では、通常の点数計算結果を8倍したボーナス点）を確認することができる。

【0060】次に、広告条件判定部126は、広告演出部128に対して所定の広告通知を行うよう指示する。指示を受けた広告演出部128は、広告データ用メモリ160に格納された広告データを読み出し、この広告データに基づいて所定の広告画像および広告音声を生成する。生成された広告画像が表示装置172の画面上に表示され、広告音声がスピーカ176から出力されることにより、プレーヤに対して広告通知が行われる（ステップ307）。上述したように、この広告通知は、あらかじめ設定された所定時間（例えば、10秒間）を経過すると終了し、もとのゲーム進行に復帰するようになって

いる。

【0061】図11は、上述したステップ307において行われる広告通知の一例を示す図である。上述したように、所定の広告条件（広告牌を用いて上がることを満たすことにより、広告演出部128によって図11に示すような広告画像360が生成され、表示装置172の画面上に表示される。図11においては、表示画像の中央付近に表示されている画像が広告画像に対応しており、（株）〇×△から発売中のゲームソフト（バックン「デスクトップ大作戦」）についての広告が表示されている。また、図11に示した広告画像とともに、広告音声として、「バックンのデスクトップ大作戦、（株）〇×△より好評発売中！」等の音声が出力される。このように、広告画像および広告音声が出力されることにより、プレーヤに対して広告通知が行われる。

【0062】また、プレーヤが上がっていない場合（ステップ303において否定判断がなされた場合）や、通常の加点処理が行われた場合（ステップ305に示した処理がなされた場合）や、所定の広告通知がなされた場合（ステップ307に示した処理がなされた場合）に、ゲーム演出部122は、ゲームオーバーか否かの判定を行う（ステップ308）。具体的には、例えば、プレーヤの持ち点がなくなってしまう場合等、所定のゲームオーバー条件があらかじめ設定されており、ゲーム演出部122は、このゲームオーバー条件を満たすか否かを調べることによりゲームオーバーの判定を行う。ゲームオーバーでない場合には、ステップ308において否定判断がなされ、ゲーム演出部122は、ステップ303に戻り、所定のゲーム演出と並行して、プレーヤが上がったか否かの判定以降の動作を繰り返す。また、ゲームオーバー条件を満たす場合には、ステップ308において肯定判断がなされ、ゲーム演出部122は、ゲームオーバーである旨をプレーヤに通知するためのゲーム演出を行い、ゲーム演算を終了する。

【0063】このように、麻雀ゲームにおいて、所定の広告牌を用いて役をそろえて上がることを広告条件として設定しておき、この広告条件を満たした場合に広告通知を行い、広告通知に対する特典としてボーナス点を与えているので、プレーヤは、特典を受けるために自ら積極的に広告通知をさせることとなり、ゲーム進行中に広告通知を行った場合にもプレーヤに対して良い印象を与えることができる。したがって、広告通知による宣伝効果を高めることができる。

【0064】なお、上述した例では、広告通知に対する特典として、ボーナス点を与えたが、特典内容はこれに限定されるものではなく、例えば、次の対局において最初に配られる牌の内容を有利にする等の特典など種々の特典が考えられる。牌の内容を有利にする特典については特典設定部134により設定すればよい。

【0065】（4）野球ゲームの場合

図12は、野球ゲームを行う場合のゲーム装置100の動作手順について説明する流れ図である。なお、本実施形態の野球ゲームでは、広告主や商品名等が表示された看板がゲーム空間内における野球場の外野席後方に複数配置されており、ゲーム空間内においてプレーヤが打った打球がホームランとなってこれらの看板のいずれかに当たった場合に、この看板の広告主に対応した広告通知が行われるものとする。すなわち、本実施形態の野球ゲームでは、「所定の看板に打球が当たること」が広告条件に対応しており、この広告条件が満たされた場合に所定の広告通知が行われる。また、広告通知に対する特典として、ゲーム続行可能なイニング数が所定数（例えば、3イニング分）だけ増加されるものとする。

【0066】また、ゲーム装置100の基本的な動作手順、例えば、コインが投入されてからゲーム演算が開始されるまでの動作等は、上述した各種ゲーム（クイズゲーム、射撃ゲーム、麻雀ゲーム）と同様であるので、図12においては、それらの動作が省略され、野球ゲームにおいて特徴的な処理部分だけが示されている。

【0067】野球ゲームを進行するための所定のゲーム演算と並行して、ゲーム演出部122は、ホームランが発生したか否かを常に判定している（ステップ400）。図13は、ホームランが発生した場合のゲーム画像の一例を示す図である。図13では、プレーヤが打った打球370が外野席の方向に飛んでいき、スタンド380の上を通り越してホームランとなった様子が表現されている。

【0068】ホームランが発生した場合に、広告条件判定部126は、プレーヤの打った打球が所定の看板に当たったか否かを判定する（ステップ401）。プレーヤの打った打球370が所定の看板に当たっていない場合には、ステップ401において否定判断がなされ、点数計算部132は、すでに出塁していたランナーの数（0～3人）に対応して、通常の加点処理を行う（ステップ402）。

【0069】また、プレーヤの打った打球370が所定の看板に当たった場合には、上述したステップ401において肯定判断がなされ、ゲーム演出部122は、打球370が看板に当たった旨をプレーヤに対して知らせるためのゲーム演出を行う。また、広告条件判定部126は、所定の広告通知を行うよう広告演出部128に指示を出力するとともに、特典設定部134に対して、ゲーム続行可能なイニング数を所定数だけ増加するよう指示を出力する。

【0070】広告条件判定部126からの通知を受けた広告演出部128は、所定の広告通知を行う（ステップ403）。また、広告条件判定部126からの通知を受けた特典設定部134は、ゲーム続行可能なイニング数を所定数だけ増加させる（ステップ404）。その後、所定のゲームオーバー条件が成立してゲームオーバーと

なるまで、所定のゲーム演算が継続される。

【0071】図14は、打球370が所定の看板に当たった旨をプレーヤに対して知らせるためのゲーム演出として表示されるゲーム画像の一例を示す図である。図14に示す例では、打球370が所定の看板390に当たった様子が表現されるとともに、「看板直撃ホームラン、150m」といった文字が表示されている。このような表示により、プレーヤは、自分の打った打球370が看板390に当たったことを認識することができる。

【0072】図15は、上述したステップ403において行われる広告通知の一例を示す図である。図15に示す例は、ゲーム空間内の野球場に設置されているバックスクリーンに広告画像が表示されている様子が表現されている。図15では、上述した看板390の広告主である(株)〇×△が発売しているゲームソフト「バックンのデスクトップ大作戦」に関する広告画像が表示されている。また、広告画像の前面には、「LUCKY+3イニング」をいう文字が表示されており、これにより、プレーヤは、広告通知に対する特典として、ゲーム続行可能なイニング数が3イニング増加されたことを認識することができる。また、図15に示した広告画像とともに、広告音声として、「バックンのデスクトップ大作戦、(株)〇×△より好評発売中！」等の音声が出力される。このように、広告画像および広告音声が出力されることにより、プレーヤに対して広告通知が行われる。

【0073】このように、野球ゲームにおいて、所定の看板に打球が当たることを広告条件として設定しておく、この広告条件を満たした場合に広告通知を行い、広告通知に対する特典としてゲーム続行可能なイニング数を増加させているので、ゲーム進行中に広告通知を行った場合にもプレーヤに対して良い印象を与えることができる。したがって、広告通知による宣伝効果を高めることができる。

【0074】なお、上述した例では、広告通知に対する特典として、ゲーム続行可能なイニング数を増加していたが、特典内容はこれに限定されるものではなく、例えば、自軍の打者や投手の能力が向上するといった特典など種々の特典が考えられる。自軍の打者や投手の能力が向上するといった特典については、特典設定部134によって設定を行えばよい。

【0075】(5) ロールプレイングゲームの場合
図16は、ロールプレイングゲームを行う場合のゲーム装置100の動作手順について説明する流れ図である。なお、本実施形態のロールプレイングゲームでは、プレーヤの操作に対応してゲーム空間内を探索するプレーヤキャラクターとしての主人公がゲーム空間内の特定場所に行くと、広告通知を指示するか否かの質問が主人公に対してなされ、プレーヤが操作部110を介して操作指示を与えることにより主人公が広告通知を指示した場合に、所定の広告通知が行われるものとする。すなわち、

本実施形態のロールプレイングゲームでは、「所定の場所に主人公が移動し、広告通知を指示すること」が広告条件に対応しており、この広告条件が満たされた場合に所定の広告通知が行われる。また、広告通知に対する特典として、ロールプレイングゲームの進行上有利となる所定のアイテムが与えられるものとする。

【0076】また、ゲーム装置100の基本的な動作手順は上述した各種ゲーム(クイズゲーム、射撃ゲーム、麻雀ゲーム)と同様であるので、上述した野球ゲームの説明と同様に、図16においては、ロールプレイングゲームにおいて特徴的な処理部分だけが示されている。

【0077】ロールプレイングゲームを進行するための所定のゲーム演算と並行して、ゲーム演出部122は、主人公が特定場所に移動したか否かを常に判定している(ステップ500)。

【0078】図17は、ゲーム空間内に設定された特定場所に主人公が移動した場合のゲーム画像の一例を示す図である。図17に示すように、主人公400が特定場所に移動すると、画像410に示すように「CM(広告)を見るとプレゼントがもらえるよ」等のメッセージが表示され、広告通知を行わせることにより所定の特典(プレゼント)がもらえることがプレーヤに対して提示される。プレーヤは、広告通知を指示する場合には、操作部110を介して操作指示を与えて主人公400にボタン420を押下させることにより、広告通知を行わせることができる。また、プレーヤが広告通知を指示した場合には、ゲーム空間内に設置された仮想的な表示装置であるディスプレイキャラクター430の画面上に所定の広告画像が表示され、同時に広告音声が出力される。

【0079】主人公が特定場所に移動した場合(ステップ500において肯定判断がなされた場合)に、広告条件判定部126は、広告通知が指示されたか否かを判定する(ステップ501)。具体的には、広告条件判定部126は、プレーヤが操作部110を介して操作指示を与えることにより、主人公400がボタン420を押下したか否かを判定することにより、広告通知が指示されたか否かを判定する。プレーヤが広告通知を指示していない場合には、ステップ501において否定判断がなされ、ゲーム演算部120は、ステップ500に戻り、所定のゲーム演算を継続する。

【0080】また、広告通知が指示された場合には、上述したステップ501において肯定判断がなされ、広告条件判定部126は、所定の広告通知を行うよう広告演出部128に指示を出力するとともに、特典設定部134に対して、所定のアイテムを主人公400に対して与えるよう指示を出力する。広告条件判定部126からの通知を受けた広告演出部128は、所定の広告通知を行う(ステップ502)。また、広告条件判定部126からの通知を受けた特典設定部134は、所定のアイテムを主人公400に対して与える(ステップ503)。そ

の後、所定のゲームオーバー条件が成立してゲームオーバーとなるまで、所定のゲーム演算が継続される。

【0081】図18は、上述したステップ502において行われる広告通知の一例を示す図である。図18に示す例は、ゲーム空間内において主人公400がボタン420を押下している様子やディスプレイキャラクタ430の画面上に広告画像440が表示されている様子が表現されている。図18では、広告画像440によって、ゲームソフト「〇〇ゲームXYZ」に関する広告がなされている。また、図18に示した広告画像とともに、広告音声として、「〇〇ゲームXYZ新発売！」等の音声が出力される。このように、広告画像および広告音声が出力されることにより、プレーヤに対して広告通知が行われる。

【0082】図19は、上述したステップ503において、主人公400に対して所定のアイテムが与えられる様子を表現するゲーム画像の一例を示す図である。図19に示すように、ゲーム進行を有利にするためのアイテムとして「ローラーブレード」が与えられた旨が画像450によって示されており、与えられたアイテム（ローラーブレード）を主人公400が持っている様子が表現されている。これにより、プレーヤは、広告通知に対する特典として、自分の操作する主人公400に対して所定のアイテムが与えられたことを認識することができる。

【0083】このように、ロールプレイングゲームにおいて、所定の場所に主人公が移動し、広告通知を指示することを広告条件として設定しておき、この広告条件を満たした場合に広告通知を行い、広告通知に対する特典として各種アイテムを与えるようにしているので、プレーヤは、特典を受けるために自ら積極的に広告通知を行わせることとなり、ゲーム進行中に広告通知を行った場合にもプレーヤに対して良い印象を与えることができる。したがって、広告通知による宣伝効果を高めることができる。

【0084】上述した例では、広告通知に対する特典として、各種アイテムを与えていたが、特典内容はこれに限定されるものではなく、例えば、ボーナス点が与えられる特典や探検を行う際に有用なヒントが与えられる特典など種々の特典が考えられる。ボーナス点が与えられる特典については点数計算部132における点数計算処理を変更すればよく、各種の有用なヒントが与えられる特典については特典設定部134により設定すればよい。

【0085】このように、各種のゲームを例にとって説明したように、本実施形態のゲーム装置100では、広告通知が行われることを条件に、有利な特典がプレーヤに与えられるため、プレーヤの自由意志によって広告通知が指示されることになる。しかも、ゲームの進行の途中で広告表示が行われるため、プレーヤがその内容を注

目する場合も多く、広告通知によって十分な宣伝効果を得ることができる。

【0086】また、図7等に示すように、広告通知としての広告画像を表示装置172の画面の全体に表示する場合には、プレーヤに確実に広告画像を見せることができるため、さらに広告通知による宣伝効果を高めることができる。また、広告通知を行っているときに、ゲームの進行を停止することにより、プレーヤは、広告画像の内容をじっくり見ることができるため、内容把握が容易となる。しかも、ゲームの進行を停止させることにより、敵キャラクタからの攻撃の間隔が短い射撃ゲーム等においては、広告通知を積極的に指示することにより、プレーヤが一時的に休憩をとることができる効果もある。

【0087】なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内において種々の変形実施が可能である。例えば、上述した実施形態では、広告通知を行う際には、ゲーム進行が所定時間だけ中断されていたが、広告画像中の一部領域にゲーム画像を表示する、あるいはゲーム画像中の一部領域に広告画像を表示することによりゲーム進行を継続するようにしてもよい。図20は、広告画像中の一部領域にゲーム画像が表示される場合の一例を示す図であり、例として射撃ゲームが取り上げられている。射撃ゲーム等においては、広告画像が画面全体に表示された場合に、その後にゲームが再開される際にプレーヤが広告通知前のゲーム状況（例えば、敵キャラクタの位置等）を把握できず、ゲームの再開を円滑に行えない場合もあり得るが、図20に示すように、広告画像中の一部領域（図20では、左下側）にゲーム画像460を表示してゲームを継続することにより、広告通知を行った際にもゲーム進行を円滑に進めることができる。

【0088】また、図21は、ゲーム画像中の一部領域に広告画像が表示される場合の一例を示す図であり、例として射撃ゲームが取り上げられている。図21に示すように、ゲーム画像中の一部領域（図21では中央下側）に広告画像470を表示してゲームを継続することにより、上述した図20で示した場合と同様に、広告通知を行った際にもゲーム進行を円滑に進めることができる。なお、上述した図20および図21のいずれの場合においても、所定期間（例えば、10秒間）が経過すると通常のゲーム画像が表示される。

【0089】また、広告通知を行わせる際の時間の長さや広告画像の表示面積の大きさをプレーヤが選択できるようにしておき、時間の長さや表示面積の大きさに応じて広告通知に対する特典を可変に設定するようにしてもよい。具体的には、例えば、上述した射撃ゲームを例に挙げると、広告通知を行わせる時間に応じて特典を可変させる場合には、例えば、「30秒間」と「1分間」のいずれか、といった形でプレーヤに対して選択肢が提示

される。この場合に、広告通知時間が長いほど宣伝効果が高まるので、例えば、「30秒間」を選択した場合には特典として自機が1機増え、「1分間」を選択した場合には特典として自機が2機増える、とうように広告通知時間に応じて特典の内容に差をつけられよう。

【0090】また、広告通知を行わせる際の表示面積に応じて特典を可変させる場合には、例えば、「大」、「中」、「小」のいずれかといった形で選択肢がプレーヤに対して提示される。図22~24は、広告通知を行わせる際の表示面積に応じて特典を可変させる場合の広告画像の表示例を示す図であり、表示面積として「小」を選択した場合が図22に、「中」を選択した場合が図23に、「大」を選択した場合が図24にそれぞれ対応している。また、図22~24に示すように、広告画像470aが表示面積「小」の広告画像に、広告画像470bが表示面積「中」の広告画像に、広告画像470cが表示面積「大」の広告画像にそれぞれ対応している。図22~24に示すように、広告画像の表示面積が大きいくほど宣伝効果が高まるので、例えば、「大」を選択した場合には特典として自機が3機増え、「中」を選択した場合には特典として自機が2機増え、「小」を選択した場合には自機が1機増える、とうように広告画像の表示面積に応じて特典の内容に差をつけられよう。

【0091】また、広告通知を行う際の広告内容を数種類用意しておき、同一の操作指示に対して同一の広告条件を満たした場合においても、毎回違う広告内容を有する広告通知を行うようにしてもよい。具体的には、予め広告データ用メモリ160に複数の広告内容に対応した広告データを用意しておいて、広告演出部128は、広告通知を行う際には、これら複数の広告データを所定の順番、あるいはランダムに選択して読み出し、広告通知を行えばよい。このように、同一の広告条件に対しても毎回異なる広告内容を有する広告通知を行うことにより、変化に富んだ注目度の高い広告通知を行うことができ、宣伝効果をさらに高めることができる。特に、時計136を備えることにより日時がわかるため、広告通知の内容を日時に応じて更新することにより、飽きのこない、印象に残る広告通知を行うことができる。

【0092】また、上述した実施形態では、所定の広告画像を表示するとともに、広告音声を出力することにより広告通知を行っていたが、広告画像の表示と広告音声の出力のいずれか一方だけを用いて広告通知を行うようにしてもよい。

【0093】また、上述した実施形態では、ゲームセンタ等に設置された業務用のゲーム装置について説明したが、家庭用のゲーム装置についても本発明を適用することができる。

【0094】また、上述した実施形態では、ゲームプログラムが格納されたプログラム用メモリ150としてROMやハードディスクを考えたが、代わりにCD-ROM

やDVD-ROM、ROMカートリッジ、テープ媒体を用いたデータカートリッジ等の他の種類の情報記憶媒体を用いるようにしてもよい。この場合には、各情報記憶媒体に対応したデータ読取部を備えるようにすればよい。広告データ用メモリ160についても同様であり、各種の記憶媒体を用いることができる。また、広告通知の内容を変更するために、この広告データ用メモリ160を定期的あるいは任意のタイミングで交換したり、格納された広告データの書き換えを行うようにしてもよい。

【0095】(第2の実施形態)ところで、上述した第1の実施形態では、ゲーム装置100は、予め広告データ用メモリ160に格納されている広告データを用いて所定の広告通知を行っていたが、所定の通信によって最新の広告データを取得して広告データ用メモリ160に格納し、この格納した広告データに基づいて広告通知を行うようにしてもよい。

【0096】図25は、第2の実施形態のゲーム装置の構成を示す図である。図25に示すゲーム装置100aは、基本的には上述した第1の実施形態におけるゲーム装置100と同様の構成を有しており、通信手段としての通信制御部190が追加され、所定の通信路550を介してホストサーバ500との間でデータ通信を行うことができるようになっている点が異なっている。なお、ホストサーバ500は、常に最新の広告データが格納されており、その内容が所定期間毎に更新されているものとする。

【0097】通信制御部190は、ゲーム装置100aが外部にあるホストサーバ500と所定の通信路550を介してデータ通信を行うための制御を行う。具体的には、通信制御部190は、ゲーム演算部120がホストサーバ500とデータ通信を行うために出力する各種データを所定の通信用フォーマットに変換し、通信路550を介してホストサーバ500に送信する処理や、通信路550を介してホストサーバ500から送信されてきたデータを受信して所定のデータ変換処理を行い、ゲーム演算部120に出力する処理を行う。

【0098】ゲーム演算部120は、上述したような所定のゲーム演算を行うとともに、所定期間(例えば、数日間)毎にホストサーバ500との間でデータ通信を行い、ホストサーバ500に新たな広告データが用意されているときには、この広告データを受信し、この新たな広告データを広告データ用メモリ160に格納する。このため、本実施形態における広告データ用メモリ160は、データの書き換えが可能なRAM等の半導体メモリにより構成されている。

【0099】このように、本実施形態のゲーム装置100aは、所定期間毎に広告データ用メモリ160に格納する広告データを更新しているので、常に最新の広告データを用いて広告通知を行うことができる。

【0100】次に、本実施形態のゲーム装置100aがホストサーバ500とデータ通信を行って広告データを更新する際の動作手順について説明する。図26は、ゲーム装置100aが広告データを更新する際の動作手順を説明する流れ図である。

【0101】ゲーム演算部120は、広告データを更新する時期を定期的に判定しており（ステップ600）、更新時期である場合にはデータ通信を開始する旨をホストサーバ500に通知する（ステップ601）。広告データの更新時期としては、例えば、数時間毎に更新する場合、毎日1回ずつ更新する場合、毎月1回更新する場合、ゲーム装置100aの電源が投入される毎に更新する場合、ゲーム装置100aに管理者によって任意のタイミングで指示されたときに更新する場合など種々の更新時期が考えられる。

【0102】ホストサーバ500と接続されたことが確認されると、ゲーム演算部120は、ホストサーバ500に新しい広告データが格納されているか否かを判定する（ステップ602）。具体的には、例えば、ゲーム演算部120は、ホストサーバ500に格納されている広告データが有するファイル名や最終更新日時等の情報を取得し、これらの情報を広告データ用メモリ160に格納された広告データが有する情報と照らし合わせることで、ホストサーバ500に新しい広告データが格納されているか否かを判定する。

【0103】ホストサーバ500に新しい広告データが格納されていることが確認されると、ステップ602において肯定判断がなされ、ゲーム演算部120は、この新しい広告データを取得し（ステップ603）、広告データ用メモリ160に格納する（ステップ604）。なお、ゲーム演算部120は、広告データ用メモリ160に新しい広告データを格納する際には、古い広告データが格納されていた領域に新しい広告データを上書きする。新しい広告データの取得が完了すると、ゲーム演算部120は、データ通信を終了する旨をホストサーバ500に通知する（ステップ605）。その後、ステップ600に戻り、広告データの更新時期の判定以降の動作を繰り返す。

【0104】また、ホストサーバ500に新しい広告データが格納されていなかった場合には、上述したステップ602において否定判断がなされ、この場合にゲーム演算部120は、ステップ605に示した処理（データ通信を終了する旨をホストサーバ500に通知する処理）を行った後に、ステップ600に戻って広告データの更新時期の判定以降の動作を繰り返す。

【0105】このように、本実施形態のゲーム装置100aは、所定期間毎にホストサーバ500とデータ通信を行って、ホストサーバ500に格納されている新しい広告データを取得し、これを広告データ用メモリ160に格納することにより広告データの更新を行っているの

で、常に最新の内容を有する広告通知を行うことができる。したがって、飽きのこない広告内容とすることができ、広告通知による宣伝効果をさらに向上させることができる。

【0106】

【発明の効果】上述したように、本発明によれば、ゲームの進行中にプレーヤによる操作指示を受け付け、この操作指示が所定の広告条件を満たしているときに所定の広告通知を行い、この広告通知が行われることを条件に、ゲームの進行上プレーヤに有利な特典を与えている。このため、特典がほしいプレーヤによって積極的に広告通知に対応した操作指示がなされるため、広告通知が積極的かつ頻繁に行われることになり、十分な宣伝効果を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】第1の実施形態のゲーム装置の構成を示す図である。

【図2】クイズゲームを行う場合のゲーム装置の動作手順について説明する流れ図である。

【図3】クイズゲームにおける広告通知の一例を示す図である。

【図4】射撃ゲームを行う場合のゲーム装置の動作手順について説明する流れ図である。

【図5】射撃ゲームにおいて表示されるゲーム画像の一例を示す図である。

【図6】広告ターゲットが撃破され、自機が1機増加された様子を表すゲーム画像の一例を示す図である。

【図7】射撃ゲームにおける広告通知の一例を示す図である。

【図8】麻雀ゲームを行う場合のゲーム装置の動作手順について説明する流れ図である。

【図9】麻雀ゲームにおいて表示されるゲーム画像の一例を示す図である。

【図10】広告条件を満たすことによるボーナス点がプレーヤに対して与えられている様子を表すゲーム画像の一例を示す図である。

【図11】麻雀ゲームにおいて行われる広告通知の一例を示す図である。

【図12】野球ゲームを行う場合のゲーム装置の動作手順について説明する流れ図である。

【図13】ホームランが発生した場合のゲーム画像の一例を示す図である。

【図14】打球が看板に当たった旨をプレーヤに対して知らせるためのゲーム演出として表示されるゲーム画像の一例を示す図である。

【図15】野球ゲームにおける広告通知の一例を示す図である。

【図16】ロールプレイングゲームを行う場合のゲーム装置の動作手順について説明する流れ図である。

【図17】ゲーム空間内に設定された特定場所に主人公

が移動した場合のゲーム画像の一例を示す図である。

【図18】ロールプレイングゲームにおける広告通知の一例を示す図である。

【図19】主人公に対して所定のアイテムが与えられる様子を表現するゲーム画像の一例を示す図である。

【図20】広告画像中の一部領域にゲーム画像が表示される場合の一例を示す図である。

【図21】ゲーム画像中の一部領域に広告画像が表示される場合の一例を示す図である。

【図22】広告通知を行わせる際の表示面積に応じて特典を可変させる場合の広告画像の表示例を示す図である。

【図23】広告通知を行わせる際の表示面積に応じて特典を可変させる場合の広告画像の表示例を示す図である。

【図24】広告通知を行わせる際の表示面積に応じて特典を可変させる場合の広告画像の表示例を示す図である。

【図25】第2の実施形態のゲーム装置の構成を示す図である。

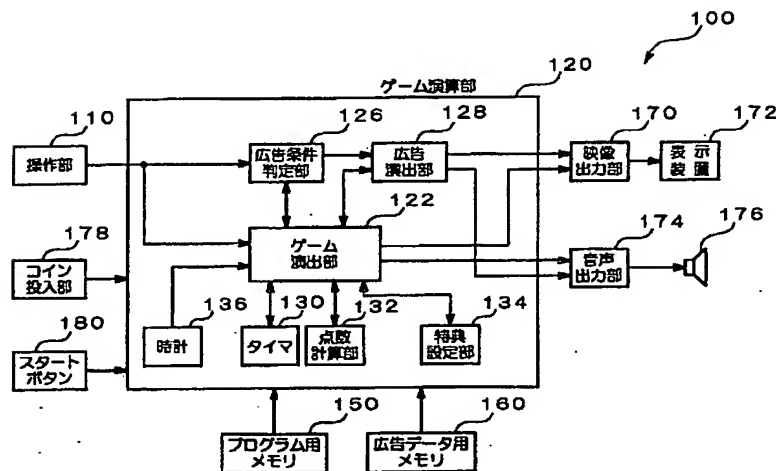
【図26】ゲーム装置が広告データを更新する際の動作

手順を説明する流れ図である。

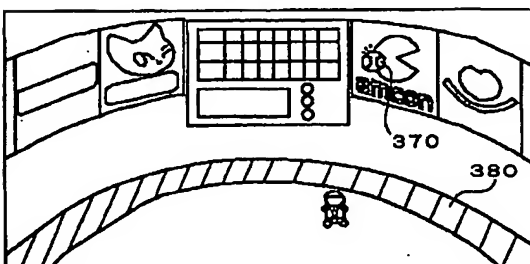
【符号の説明】

100、100a ゲーム装置
110 操作部
120 ゲーム演算部
122 ゲーム演出部
126 広告条件判定部
128 広告演出部
130 タイマ
132 点数計算部
134 特典設定部
136 時計
150 プログラム用メモリ
160 広告データ用メモリ
170 映像出力部
172 表示装置
174 音声出力部
176 スピーカ
190 通信制御部
500 ホストサーバ
550 通信路

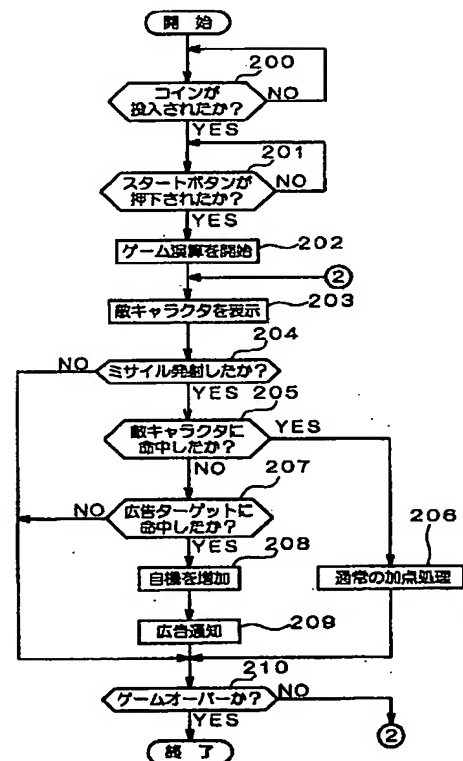
【図1】



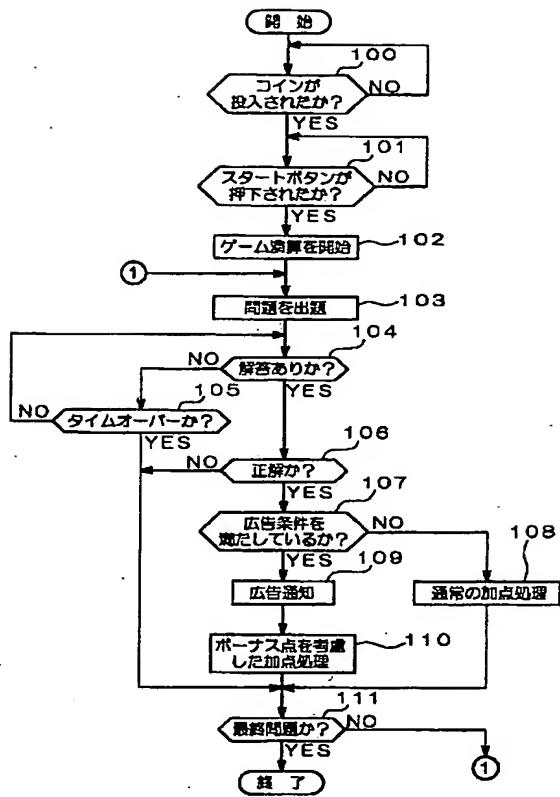
【図13】



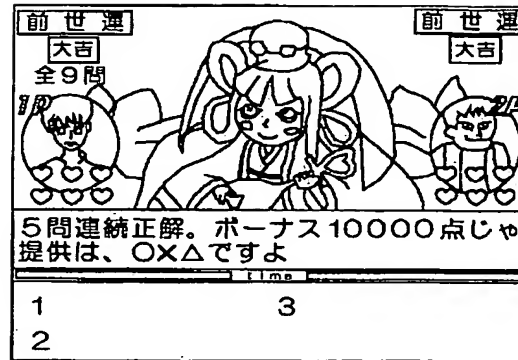
【図4】



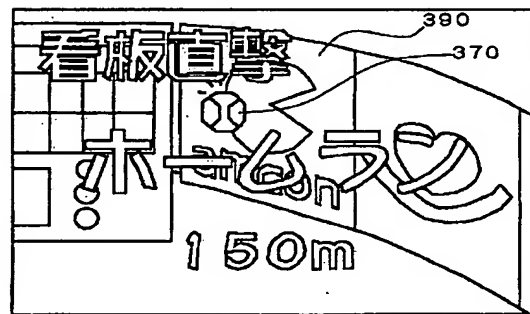
【図2】



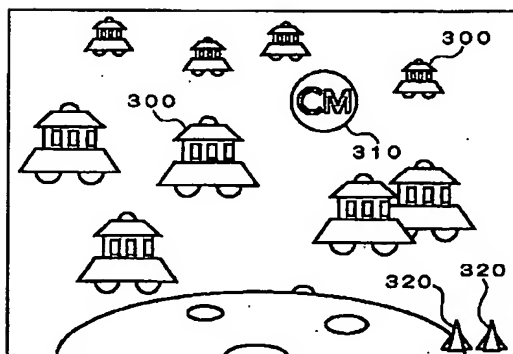
【図3】



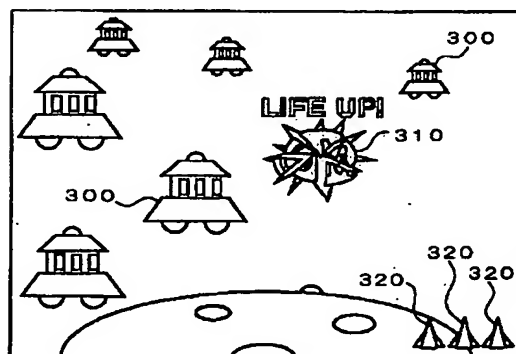
【図14】



【図5】



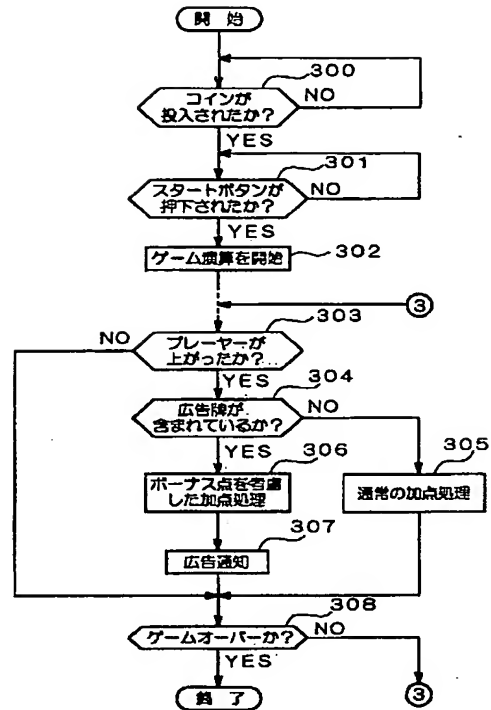
【図6】



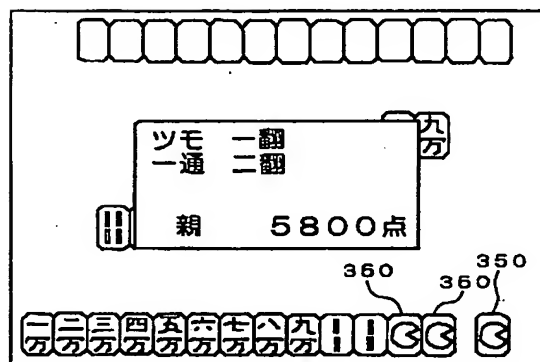
【図7】



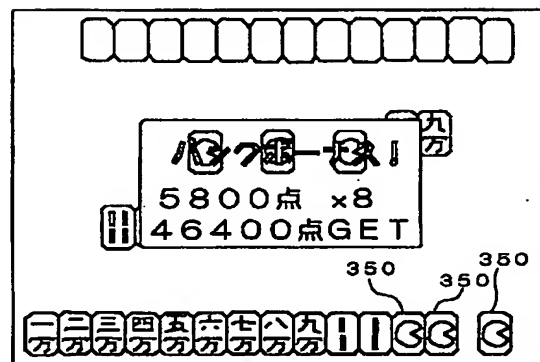
【図8】



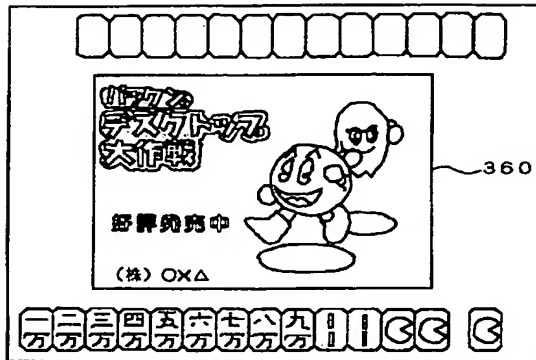
【図9】



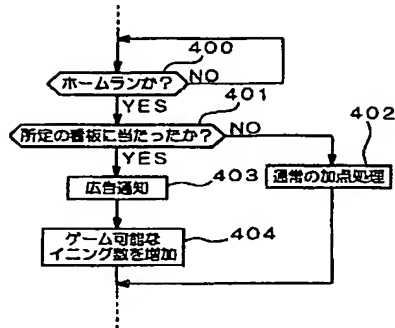
【図10】



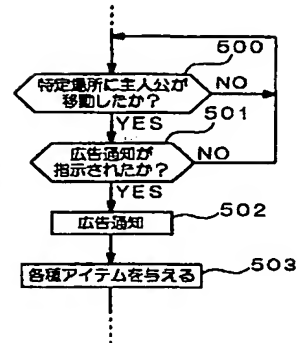
【図11】



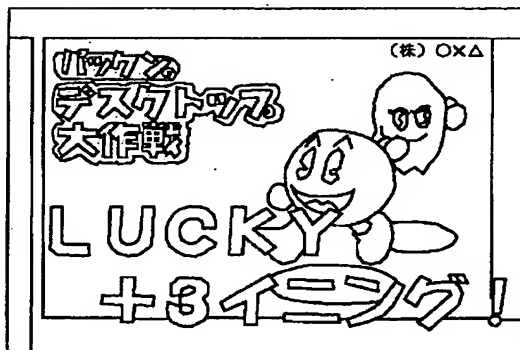
【図12】



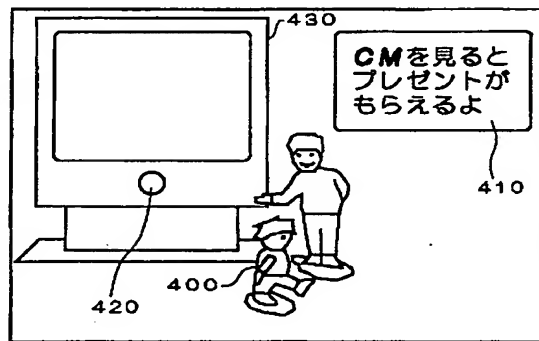
【図16】



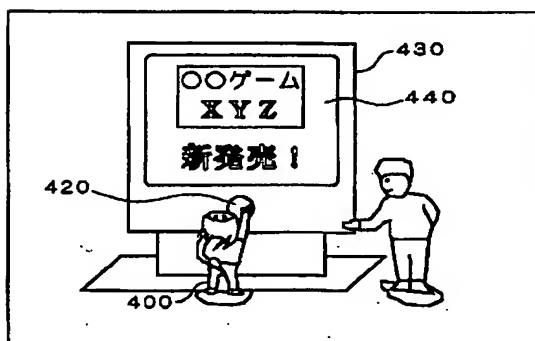
【図15】



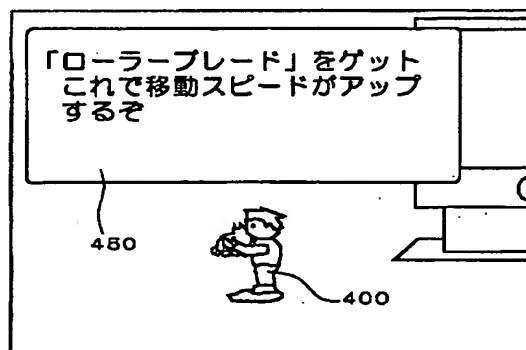
【図17】



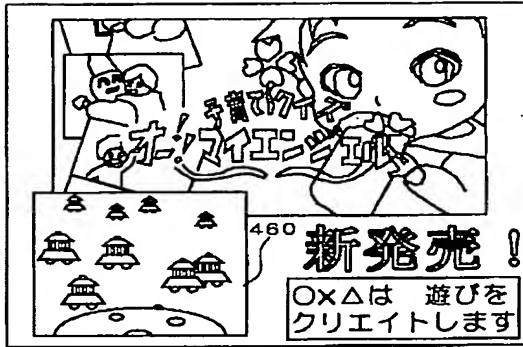
【図18】



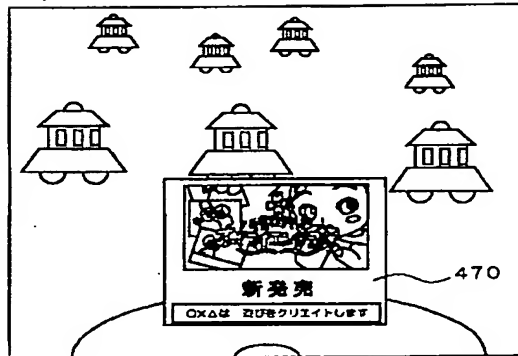
【図19】



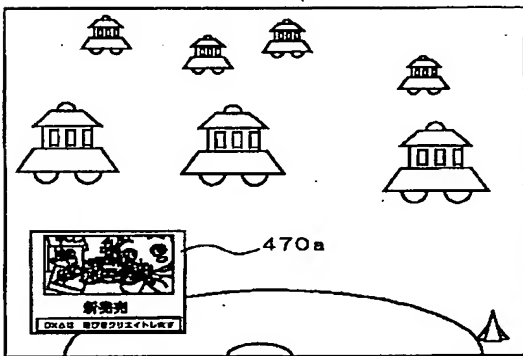
【図20】



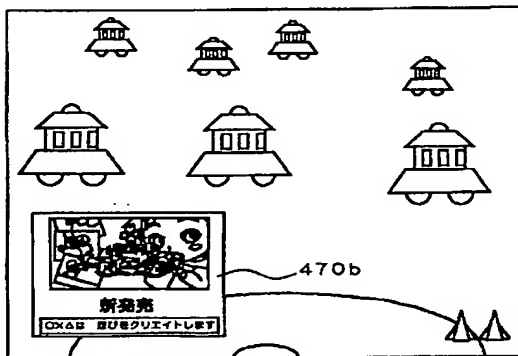
【図21】



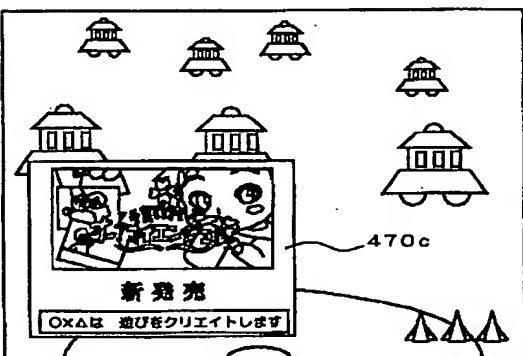
【図22】



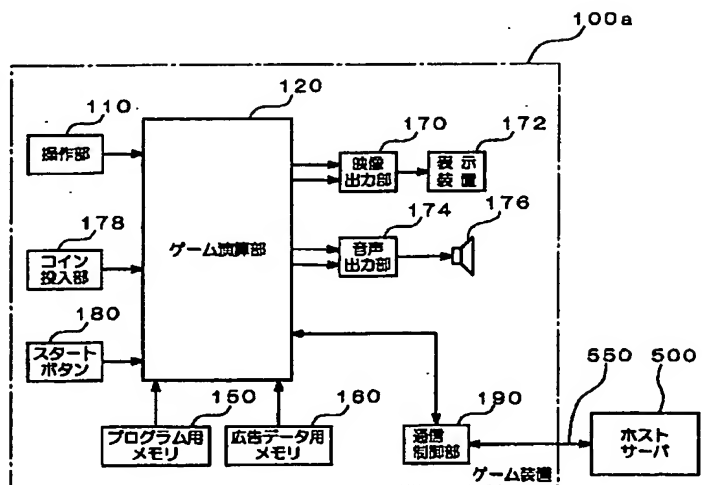
【図23】



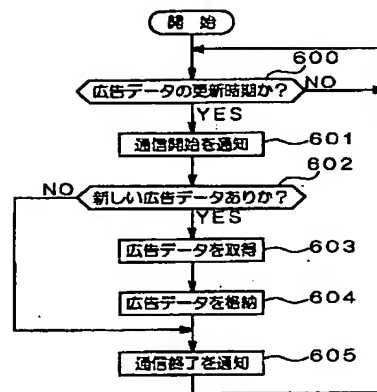
【図24】



【図25】



【図26】



フロントページの続き

(72) 発明者 中館 賢
 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
 会社ナムコ内

Fターム(参考) 2C001 AA05 AA06 AA12 AA17 BA06
 BA07 BB02 BB03 BB08 BB10
 BD07 CB01 CB03 CB06 CB08
 CC01

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☒ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.